

ETKİNLİK ADI
SEVGİ KÜPÜ

TRAVMA TÜRÜ

Doğal Afet, Göç, Terör, Cinsel İstismar, İntihar, Ölüm-Yas

AMACI

Önleyici

HEDEF KİTLE VE KADEME

ÖĞRENCİ - Okul Öncesi, İlkokul

UYGULAYACAK KİŞİ

Öğretmen

HEDEFLenen KAZANIMLAR

- Geleceğe yönelik olumlu duygular geliştirir.

ÖNERİLEN MATERYALLER

- EK-1 (Her yüzeyinde resimlerin bulunduğu açık küp görseli)

SÜRE

1 ders saati

AKIŞ SÜRECİ

Öğretmen;

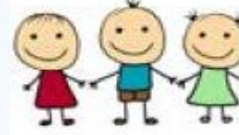
- "Sevgili çocuklar, bugün sizlerle 'Sevgi Küpü' adında bir etkinlik yapacağız. Gördüğünüz gibi, bu etkinliğimizde bir küpümüz var. Küpümüzün her yüzünde farklı bir resim var." der ve küpün üstündeki resimleri sınıfa tanıtır.
- "Şimdi sırayla gelip küpü yere atacaksınız. Küpü yere attığımızda üst tarafa gelen resimle ilgili ne yapacağınızı sizlere söyleyeceğim." der ve oyunu başlatır.



"Ailen için gelecekte olmasını istediğin üç dilek/istek söyle."



"Kendin için gelecekte olmasını istediğin üç dilek/istek söyle."



"Arkadaşların için gelecekte olmasını istediğin üç dilek/istek söyle."



"Kimseden yardım almadan yapabildiğin üç şey söyle."



"Sevdiğin diğer insanlar için gelecekte olmasını istediğin üç dilek/istek söyle."



Birlikte oynayalım.

- "Makine Taklidi Yapma Oyunu" oyna.
- "Arı Vız Vız" oyna.

(Öğretmen, grubun özelliklerine göre, bu oyunlardan birini seçer ve oynatır. Oyunlar aşağıda tanıtılmıştır.)

1) **Makine Taklidi Yapma Oyunu:** Öğretmen, küpü atan çocuğun yanına 5 kişi ekler ve 6 kişilik öğrenci grubuna, diğer çocukların duymayacağı biçimde bir makine adı verir (elektrik süpürgesi, karıştırıcı/çirpici, çamaşır makinesi vb.). Altı kişilik bu grup sınıfın bir köşesinde, diğer çocukların duymayacağı biçimde makineyi nasıl canlandıracaklarına karar verirler ve makineyi hep beraber canlandırırlar. Sınıfın bu makineyi tahmin etmesi beklenir.

2) **Arı Vız Vız Oyunu:** Küpü atan öğrenci dışarı çıkarılır. Sınıfta bir nesne seçilerek saklanır. Dışarıdaki öğrenci sınıfta dolaşmaya başlar. Öğrenci nesneye yaklaştıkça "vızzzzz..." sesi çıkarılır. Öğrenci nesneyi bulmaya çalışır.

- Her çocuğa en az bir kez küpü atma şansı verecek biçimde süreyi etkin kullanır.
- Tüm çocukların katılımını sağladıktan sonra **"Sevgili çocuklar, bugün hem kendimizle hem de ailemiz, arkadaşlarımız ve diğer sevdiğimizle ilgili güzel dileklerimiz/isteklerimizi söyledik. Kimseden yardım almadan yapabildiklerimizi de konuştuk. Güzel ve iyi dileklerde/isteklerde bulunmak her zaman kendimizi iyi hissettirir bizi mutlu eder."** der ve etkinliği sonlandırır.

İLAVE BİLGİ VE UYARILAR

- ✓ "Birlikte Oynayalım" bölümünün içeriği güncellenerek etkinlik her yaş grubunda uygulanabilir.
- ✓ Küpte yer alan yönergelerin anlaşılmadığı durumlarda, öğretmen örnekler vererek yönergeyi somutlaştırabilir.
- ✓ Öğretmen, EK-1'deki açık küp şeklini keserek karton gibi sert bir malzemeye yapıştırarak küpü önceden hazırlar. Etkinliğin uygulandığı sınıfın mevcudu göz önüne alınarak herkesin rahat görebileceği biçimde küpün boyutu büyütülebilir.
- ✓ Kalabalık gruplarda dilek/istek sayısı azaltılabilir. Aynı biçimde, kalabalık gruplar ikiye bölünerek etkinlik iki farklı günde gerçekleştirilebilir.
- ✓ Bu etkinliğin uygulandığı sınıfta özel eğitime ihtiyacı olan öğrenciler varsa yapılacak uyarlamalar,

- ❖ Etkinliğin uygulandığı sınıfta görme yetersizliği olan çocuk varsa, uygulama sırasında çocuğa yardım edilir ve küpün yüzeyinde bulunan resimler sözel olarak ifade edilir. Çocuk, küpü yere attığında üst yüzeye gelen resim sözel olarak ifade edildikten sonra çocuğun etkinliği tamamlaması istenir.
- ❖ Etkinlik, işitme yetersizliği olan ya da dil konuşma güçlüğü yaşayan çocuğa uygulanırken çocuğun düşündüklerini çizerek ya da görsellerden yararlanarak aktarması sağlanabilir.
- ❖ Etkinlik, bedensel yetersizliği olan (elini/kolunu kullanmakta güçlük yaşayan) çocukla uygulanırken küpü yere atma kısmı öğretmen tarafından ya da sınıf içinden görev verdiği çocuk tarafından yapılabilir. Oyunlar kısmında da çocuğa yardımda bulunulur ya da çocuğun rahatlıkla uygulayabileceği biçimde oyunda uyarılama yapılabilir.
- ❖ "Dilek" ifadesi özel eğitime ihtiyacı olan öğrencilere etkinliğin başında açıklanabilir ya da dilek kavramı yerine "Olmasını çok istediklerin?", "Neler yapmak istersin?", "Annen baban için neler istersin?" vb. sorular sorulabilir.

